MARVEL

SPIDER-MAN & ses amis™

Le défi du docteur Ock

Manuel d'utilisation

vtech®

V.SMILE®

TM & © 2006 Marvel Characters, Inc
Tous droits réservés.

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes persuadés que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos produits sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ce type de jeux, parfois violents et souvent inadaptés à l'âge de vos enfants.

*C'est pourquoi **VTech®** a spécialement conçu **V.Smile®**, la première console de jeu éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

*Le concept **V.Smile®** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin une console de jeu, spécialement dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos ! Ce nouveau système se branche sur la télévision et offre une série de jeux aussi amusants que faciles d'emploi, qui permettent l'acquisition ou la consolidation des connaissances fondamentales.*

***VTech®** propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles **V.Smile®** et **V.Smile Pocket**, dans lesquels vos enfants pourront retrouver leurs héros préférés. Le contenu de chaque jeu correspond à une tranche d'âge particulière. La technologie et la connaissance s'associent désormais pour mieux éduquer et divertir nos enfants.*

INTRODUCTION

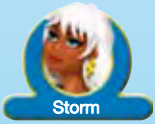
Vous venez d'acquérir le jeu éducatif **Marvel, Spider-Man & ses amis – Le défi du docteur Ock** de **VTech®**. Félicitations !

Le docteur Ock a fait atterrir sa base de recherche volante en pleine ville ! Cette gigantesque base risque de beaucoup gêner les habitants et de troubler le calme de cette belle ville. Tante May fait donc à nouveau appel à Spider-Man pour qu'il fasse fuir le docteur Ock. Spider-Man, accompagné de ses amis Storm et Thing, a donc pour mission de monter au sommet de la base de recherche pour trouver le docteur Ock et le vaincre !

Dans **Spider-Man & ses amis** – **Le défi du docteur Ock**, rejoins Spider-Man, Storm et Thing dans une aventure palpitante ! Au cours du jeu, tu découvriras les neuf planètes du système solaire, la pyramide alimentaire, le comportement de la lumière... et beaucoup d'autres choses !

Spider-Man

Elevé par sa tante May, Peter possède une force et des réflexes surhumains. Sous l'identité de Spider-Man, il utilise ses pouvoirs spéciaux pour aider les autres, car il n'oublie jamais que ses pouvoirs lui donnent de grandes responsabilités.



Storm

Ororo Munroe est la descendante d'une longue lignée de prêtresses africaines connaissant l'art de la magie. Dotée de la capacité de contrôler la météo, Ororo se sert de ses pouvoirs pour aider les autres, sous le nom de Storm.

Thing

Quand il était jeune, Ben avait une passion pour les planètes et le système solaire. Toujours aussi curieux, Ben cherche sans cesse à découvrir de nouvelles choses et à relever des défis. Sous le nom de Thing, il utilise ses pouvoirs et sa puissance physique pour secourir les autres quand ils sont en danger.

INCLUS DANS LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Marvel, Spider-Man & ses amis – Le défi du docteur Ock**
2. Le manuel d'utilisation
3. La carte de garantie d'un an

POUR COMMENCER À JOUER...

- Connecter la console **V.Smile®** à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Marvel, Spider-Man & ses amis – Le défi du docteur Ock** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **MARCHE** de la console pour commencer à jouer.

1 – Choisir un mode de jeu

Utilise la manette pour choisir un mode de jeu. Appuie sur **OK** pour valider ton choix.

Aventure éducative : dans ce mode de jeu, rejoins Spider-Man et ses amis et pars à l'assaut de la base de recherche volante du docteur Ock !

Ateliers découvertes : apprends en t'amusant grâce aux quatre ateliers de jeux qui te permettront chacun d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

Options : sur l'écran d'options, tu peux désactiver la musique de fond pour jouer dans le calme ou choisir le mode « Nombre de vies : illimité » pour jouer sans jamais perdre. Utilise la manette pour faire ton choix, puis appuie sur **OK** pour confirmer.

2 – Choisir les paramètres de jeu

Avant de commencer à jouer, tu peux choisir tes paramètres de jeu.

Paramètres de l'Aventure éducative

- **Jouer l'aventure / Parcours libre**

Dans l'**Aventure éducative**, aide Spider-Man et ses amis à parcourir les 3 plates-formes de la base de recherche, pour trouver et vaincre le docteur Ock. Si tu veux suivre l'histoire dans l'ordre, choisis **Jouer l'aventure**. Pour choisir ta plate-forme préférée, choisis **Parcours libre** et sélectionne la plate-forme de ton choix.

- **Continuer la partie / Nouvelle partie**

Une fois que tu as sélectionné **Jouer l'aventure**, choisis **Continuer la partie** pour reprendre la partie entamée, ou **Nouvelle partie** pour en démarrer une autre.

- **Niveaux de difficulté et nombre de joueurs**

Niveau facile : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.

Niveau difficile : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 7-8 ans.

Dans le mode **Aventure éducative,** si c'est ta première partie, ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir tes paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en **niveau facile** et en **mode 1 joueur**). Si tu as sélectionné **Continuer la partie**, les paramètres seront les mêmes que ceux de la partie précédente. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux choisir à nouveau le niveau de difficulté et le nombre de joueurs.

Pour jouer en **mode 2 joueurs**, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode est accessible uniquement lorsque le jeu est utilisé avec la console **V.Smile®**.

Les 2 joueurs jouent de manière coopérative. Dans l'**Aventure éducative**, les 2 joueurs jouent l'un après l'autre. Les points sont additionnés pour obtenir un score commun. Dans les **Ateliers découvertes**, ils jouent simultanément, chaque joueur contrôlant une partie du jeu.

Remarques :

– L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible lors de ta première partie.

– Afin que la console **V.Smile®** mémorise les paramètres du jeu, n'enlève pas les piles ou ne débranche pas l'adaptateur (si la console fonctionne sur adaptateur), et laisse la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins. Lorsque tu rallumeras la console, tu pourras poursuivre la partie commencée.

Paramètres des Ateliers découvertes

Dans le mode **Ateliers découvertes**, si tu veux changer les paramètres de jeu, tu peux sélectionner les icônes du niveau de difficulté (le **niveau facile** est symbolisé par une étoile, le **niveau difficile** par deux étoiles) et celles du nombre de joueurs (1 ou 2 joueurs), situées en bas de l'écran. Tu peux aussi ajuster les paramètres (par défaut, le jeu se met en **niveau facile** et en **mode 1 joueur**). Une fois ces paramètres définis, sélectionne le jeu de ton choix et appuie sur **OK** pour confirmer.

3 – Commencer à jouer

Aventure éducative : pour plus d'informations sur ce mode, consulte la rubrique *Activités : Aventure éducative* (p. 7).

Ateliers découvertes : pour plus d'informations sur ce mode, consulte la rubrique *Activités : Ateliers découvertes* (p. 11).

FONCTIONNALITÉS

Touche AIDE

Appuie sur la touche **AIDE**, située sur la manette, pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Touche QUITTER

Appuie sur la touche **QUITTER** de la manette pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis pour quitter la partie, ou pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur **OK**. Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne lorsque tu veux reprendre la partie).

Touche ATELIERS DÉCOUVERTES

La touche **Ateliers découvertes**, située sur la manette, te permet d'accéder directement à ce mode de jeu. Si tu appuies sur ce bouton en cours de partie, tu devras confirmer ton choix en appuyant sur **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu **Ateliers découvertes**, choisis . Pour continuer la partie, choisis .

ACTIVITÉS

Contenu éducatif

Aventure éducative

Plates-formes 1-3	Les directions
Mission 1 – Escalado'mur	Le comportement de la lumière
Mission 2 – Trieur d'aliments	Les aliments et catégories d'aliments
Mission 3 – Robot téléguidé	La logique et les directions
Mission 4 – Complète-engrenages	La transmission de mouvements
Mission 5 – Spatio-tunnel	Les planètes du système solaire
Mission 6 – Le défi final	Les angles

Ateliers découvertes

Jeu 1 – Lumino'casse-tête	Le comportement de la lumière et la résolution de problèmes
Jeu 2 – La pyramide des aliments	La pyramide alimentaire
Jeu 3 – Apprenti'mécano	La logique, les engrenages
Jeu 4 – Quiz planètes	Les caractéristiques des différentes planètes

Activités : Aventure éducative

Introduction

L'Aventure éducative se compose de 6 missions, réparties sur 3 plates-formes. Utilise la manette pour sélectionner une plate-forme (**Parcours libre**), puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

Commandes

(←) Se déplacer vers la gauche

(→) Se déplacer vers la droite

(↑) Se déplacer vers le haut / Monter une échelle

(↓) Se déplacer vers le bas / Descendre une échelle / S'accroupir

OK Sauter

Utiliser un mouvement spécial

Changer de personnage

Utiliser un pouvoir spécial

L'écran de jeu

Dans chaque activité, les éléments de l'écran de jeu te permettent de voir ta progression.

Plates-formes 1-3

La base de recherche du docteur Ock est divisée en 3 plates-formes. Pars explorer ces plates-formes avec Spider-Man, Storm et Thing. Collecte toutes les clés que tu trouveras sur ton chemin pour pouvoir accéder à la plate-forme suivante. Monte jusqu'au sommet de la base de recherche pour pouvoir affronter le docteur Ock !

Sois attentif aux différentes flèches qui s'afficheront sur ton parcours, et fais bien attention aux robots et aux nombreux autres obstacles que le docteur Ock a installés dans sa base !

• Mission 1 – Escalado'mur

Le docteur Ock a construit un mur d'escalade équipé de miroirs et de lentilles, permettant de comprendre le comportement de la lumière.

Aide Spider-Man à grimper au sommet du mur. Attrape les clés et les bonus d'énergie sur ton chemin. Mais fais attention à ne pas te faire toucher par les faisceaux lumineux !

Atteins le sommet du mur avant que le temps ne soit écoulé.

Objectif pédagogique : comprendre la réflexion et la déformation de la lumière.

★ **Niveau facile :** les miroirs et les lentilles sont fixes.

★★ **Niveau difficile :** les miroirs et les lentilles peuvent changer d'orientation.

• Mission 2 – Trieur d'aliments

Le docteur Ock envoie des aliments sur le convoyeur. Aide Spider-Man à mettre chaque aliment dans la catégorie qui lui correspond. Déplace le convoyeur de manière à faire correspondre l'aliment avec la catégorie d'aliments auquel il appartient. Puis, appuie sur le bouton coloré de la bonne couleur pour faire tomber l'aliment dans le groupe d'aliments.

Objectif pédagogique : découvrir les aliments et les catégories d'aliments.

★ **Niveau facile :** 2 catégories d'aliments et 15 aliments à trier correctement.

★★ **Niveau difficile :** 3 catégories d'aliments et 24 aliments à trier correctement.

- **Mission 3 – Robot téléguidé**

Spider-Man et ses amis doivent diriger l'un des robots du docteur Ock afin de collecter toutes les clés qui se trouvent dans la pièce.

Le robot suit les instructions qui sont placées dans la barre d'instructions en bas de l'écran.

Appuie sur le bouton vert pour faire dérouler le menu des mouvements que le robot peut exécuter (tout droit, virage à gauche, virage à droite). Appuie sur **OK** pour mettre les instructions dans la barre de commande.

Une fois que tu as entré tes instructions, appuie sur le bouton jaune pour que le robot les exécute.

En **mode difficile**, tu disposes d'outils spécifiques pour déplacer le robot dans un environnement plus complexe : bouée, rampe, pont. Utilise-les respectivement pour traverser une étendue d'eau, monter sur des caisses, ou passer d'une caisse à une autre.

Appuie sur le bouton bleu pour faire dérouler le menu des outils.

Objectif pédagogique : développer son sens logique et son sens de l'orientation.

Niveau facile : contrôle les mouvements du robot.

Niveau difficile : contrôle les mouvements du robot et l'usage des outils.

- **Mission 4 – Complète-engrenages**

Plusieurs clés sont dispersées dans les tunnels mécaniques. Aide nos amis à déplacer le wagon à travers les tunnels pour récupérer les clés.

Sur ton trajet, tu devras faire se déplacer des plates-formes pour pouvoir continuer à avancer. Ces plates-formes se déplacent grâce à des engrenages à roues. A toi de trouver la ou les roues qui manquent pour faire fonctionner l'engrenage.

Objectif pédagogique : comprendre la transmission de mouvements

Niveau facile : engrenages simples.

Niveau difficile : engrenages plus complexes.

- **Mission 5 – Spatio-tunnel**

Grimpe sur la moto de l'espace et lance-toi à toute vitesse dans le spatio-tunnel ! Tu apprendras plein de choses sur les planètes du système solaire. Prêtes-y bien attention car tu auras besoin de ces informations plus tard ! Mais fais surtout attention aux météorites et aux robots du docteur Ock !

Attrape toutes les clés sur ton chemin pour accomplir la mission.

Objectif pédagogique : découverte des 9 planètes du système solaire.

★ **Niveau facile :** des informations simples sur les planètes. Les robots sont peu nombreux et se déplacent lentement.

★★ **Niveau difficile :** des informations plus complexes sur les planètes. Les robots sont plus nombreux et se déplacent plus vite.

- **Mission 6 – Le défi final**

Tu es arrivé au dernier niveau, il est maintenant temps d'arrêter le docteur Ock pour de bon !

Les robots du docteur Ock tirent des boulets sur nos amis ! Utilise le bouclier derrière lequel ils se protègent pour renvoyer les boulets sur le docteur Ock. Trouve l'angle qui permettra de faire rebondir les boulets sur le docteur. Il faut être rapide car il change tout le temps de position.

Objectif pédagogique : découverte des angles.

★ **Niveau facile :** touche le docteur Ock 5 fois pour gagner.

★★ **Niveau difficile :** touche le docteur Ock 10 fois pour gagner.

Activités : Ateliers découvertes

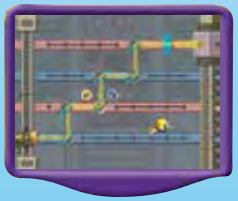
Apprends en t'amusant grâce à ces quatre jeux qui te permettront chacun d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

Déplace la manette à gauche ou à droite pour choisir un jeu. Appuie sur **OK** pour confirmer ton choix.

L'écran de jeu

Dans chaque activité, les éléments de l'écran de jeu te permettent de voir ta progression.

- **Jeu 1 – Lumino'casse-tête**



Le docteur Ock a bâti une salle remplie de miroirs et de lentilles permettant de comprendre le comportement de la lumière. Le jeu consiste à diriger un faisceau lumineux de sa source vers une cible, en modifiant sa trajectoire grâce aux miroirs. Sélectionne un miroir grâce à la manette et appuie sur les boutons colorés jaune ou bleu pour changer son orientation. Le faisceau lumineux prendra un angle différent selon l'orientation du miroir. Une fois que tu es parvenu à trouver l'orientation des miroirs qui permet au faisceau lumineux d'atteindre la cible, appuie sur **OK** pour valider.

En **mode difficile**, tu pourras déplacer les miroirs et les lentilles horizontalement en utilisant les boutons rouges ou verts.

Les lentilles modifient la taille du faisceau lumineux, fais attention à ce que le faisceau lumineux soit de la même taille lorsqu'il atteint la cible qu'au départ !

Objectif pédagogique : connaître le comportement de la lumière, résoudre un problème

★ **Niveau facile :** oriente les miroirs de telle sorte que le faisceau lumineux atteigne la cible.

★★ **Niveau difficile :** déplace et oriente les miroirs et les lentilles de telle sorte que le faisceau lumineux atteigne la cible. Le faisceau doit avoir la même taille à l'arrivée qu'au départ.

- **Jeu 2 – La pyramide des aliments**

Des catégories d'aliments sont présentées sur la pyramide alimentaire. Essaie de mémoriser l'emplacement des différentes catégories. Puis, place les aliments qui apparaissent à l'écran dans les catégories correspondantes. Appuie sur **OK** pour valider ta réponse.

Objectif pédagogique : découverte de la pyramide alimentaire.

★ **Niveau facile :** la pyramide contient 4 catégories d'aliments.

★★ **Niveau difficile :** la pyramide contient 6 catégories d'aliments.

- **Jeu 3 – Apprenti'mécano**

Le docteur Ock fabrique même des véhicules dans sa base de recherche volante ! Les différentes pièces doivent être installées à la bonne place dans le véhicule, de manière à former un engrenage. Utilise la manette pour déplacer une pièce et appuie sur **OK** pour la déposer.

Objectif pédagogique : mémorisation et logique.

Niveau facile : les véhicules contiennent peu de pièces.

Niveau difficile : les véhicules contiennent un plus grand nombre de pièces.

- **Jeu 4 – Quiz planètes**

Il est temps de mettre en pratique les connaissances que tu as acquises dans « Spatio-tunnel » !

Une question apparaît et 4 planètes défilent à l'écran. Utilise la manette pour viser la bonne planète et appuie sur **OK** pour valider.

Objectif pédagogique : découvrir les 9 planètes du système solaire.

Niveau facile : questions simples sur les planètes.

Niveau difficile : questions plus complexes sur les planètes.

ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console **V.Smile®**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console **V.Smile®** n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console **V.Smile®** et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, éviter les chocs contre des surfaces dures.

EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur **MARCHE** ou **REDÉMARRER**, débranchez puis rebranchez l'adaptateur de la console ou retirez puis réinsérez les piles.

SERVICE CONSOMMATEURS

Pour toute question sur nos jeux, leur fonctionnement, leurs accessoires ou pour obtenir des informations complémentaires au sujet de la garantie, contactez notre service consommateurs :

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTech

VTECH Electronics Europe SAS

2/6, rue du Château d'Eau - BP 55

78362 Montesson Cedex

FRANCE

Email : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 € / min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

ATTENTION - AVERTISSEMENT SUR L' ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENT AUX ENFANTS

- Évite de jouer si tu es fatigué ou si tu manques de sommeil.
- Vérifie que tu peux jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de ton écran.
- Lorsque tu utilises un jeu vidéo connecté à un écran de télévision, joue à une bonne distance de cet écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Lorsque tu joues, fais des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT AUX PARENTS

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Les parents se doivent d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si votre enfant présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

© 2006 VTech
Imprimé en Chine
91-02088-353 (A)